

RITARI "Geoff the Knight Dragon Killer"

PELISUUNNITELMA

Kai Kurki-Suonio

PITCH 60 sec:

---- Geoff the Knight Dragon Killer peli on Rutanian kuvitteellisessa keskiaikaisessa maassa, suljetussa Louberin linnoituksessa, tapahtuva 2D-ritariseikkailu, jossa ritari Geoffin on pelastettava tultasyöksevän Gyrth-lohikäärmeen vartioima prinsessa Isabella. Vastustajina on örkkejä sekä paha ritari "Oranssi Pete". Pelissä on aikarajoitus, jonka päättyessä Gyrth syö Isabellaa. Geoff saa lisävoimaa löytämistään eliksiirikasveista. Aseina on miekka ja keihäs, sekä varsijousi. Seikkailu on kuvattu viistosti ylhäältä, paitsi taistelut sivulta. Peli kuvataan Geoffin näkökulmasta, kamera seuraa ritaria. Pelissä on kolme tasoa, jotka Geoffin on läpäistävä löytääkseen Isabellaa. Peli päättyy, kun ritari on pelastanut prinsessan. Voittopisteet kertyvät jäljellejääneestä ajasta.

1. Pelin kuvaus:
2. Pelissä pelaajan hahmo, ritari liikkuu kuvaruudun alueella, MUUTOS: vieritettävä maailma!
3. ja yrittää olla törmäämättä zombeihin. 1 törmäys = 1 prosentti. Animoitu kävely.
4. Zombeihin koskeminen heikentää ritarin terveyttä. Health system, alussa 100 prosenttia
5. Ritarin tehtävänä on pelastaa prinsessa, Animaatio: heiluttaa käsiä. Ääni: avunhuuto
6. jota lohikäärme vartioi. Lohikäärme sylkee tulta ajoittain ja liikkuu vartiointialueellaan. Liike: patrol. Animaatio: ?taiteilija suunnittelee. Liekki, animaatio. Liekki, liike (bullet), Ääni: tulenkohina
7. Lohikäärmeen tuli heikentää ritarin terveyttä. Vähennys 9 prosenttia.
8. Ritari voi käyttää miekkaa Erillinen skene Taistelu, sivulta päin kuvattu (fysiikka)
9. tai keihästä Voi heittää (bullet)
10. taistellakseen vihollisia vastaan. PahisRitari – miekka.
11. Maastossa on ansakuoppia, Tilemap. Vesi, suo, juoksuhiekka...
12. joihin on vältettävä putoamista.
13. Putoaminen merkitsee ritarin äkkikuolemaa. – Game over. Health = 0 prosenttia.
14. Ritari voi kerätä eliksiiripulloja ja saada niistä lisää terveyttä. Collectable, Modify health.

15. Pelaaja voittaa tason, kun pelastanut prinsessan, ja siirtyy seuraavalle vaikeammalle tasolle, jossa on enemmän kuoppia ja zombeja. Tavoitteena on läpäistä kaikki viisi tasoa. Prototyypin valmistaminen: toteutetaan yksi niillä ominaisuuksilla, jotka ehditään saada valmiiksi.

2. Suunnittelufilosofia

Pyritään suunnittelemaan peli, jonka voi toteuttaa muissakin ympäristöissä (MonoGame/C# ja libGDX/java) sekä myös 3D-versiona tulevaisuudessa.

3. Pelitoteutuksen perustelu

Peli tarvitaan koulutusprojekteja varten.

4. Kohderyhmä

Kehittäjät itse ja opiskelijat yleensä.

5. Alustava tuotantosuunnitelma

Toteutetaan ensimmäiset versiot, käytännössä prototyypit, marraskuun 2018 loppuun mennessä.

6. Avainideat

7. Pelimaailma ja kenttäsuunnittelu

8. Look and feel

9. Taustatarina

10. Tavoitteet

11. Säännöt

12. Gameplay (pelattavuus, pelikokemus, pelimekaniikka)

13. Käyttöliittymä

14. Objektit

15. Pelin aloitus

16. Ominaisuuslista

17. Markkinointi

18. Tekniset vaatimukset

19. Alustava resurssijako tuotannolle

2. Suunnittelufilosofia: Lähtökohtana näkökulma, painopiste, pelin teema, mekaniikka, teknologinen toteutus, tarina...
Suunnittelufilosofia on Playground-projekti ja siihen liittyvä leikillisuus ja kokeiluhenki?

Pelitoteutuksen perustelu

Mukana jo synopsiksessa

Miksi peli kannattaa toteuttaa?

Yleensä kaupalliset tavoitteet

Opitaan Unityn 2D-kehityksen perusasioita ja päästään alkuun myös vaativammissa asioissa, kuten skriptien koodauksessa

4. Kohderyhmä

Ikäryhmä, sukupuoli

Lapset vai vanhemmat?

Maa, alue, kieliryhmä

Harrastajat, oheisharrastukset

Genren harrastajat

Hintaluokka, hinnoittelu, mainostuotot

Tekninen alusta (Windows, iOS, Android, Linux jne, VR, AR)

5. Alustava tuotantosuunnitelma:

Perusasioiden opettelu ja kokeilu

Animointi, taustagrafiikka, äänet/musiikki

Koodaus

Koostaminen, testaus, viimeistely

6. Avainideat – ydinominaisuudet ja erityispiirteet

7. Taustatarina

Kuvaus ajasta ennen pelin tapahtumia

8. Pelin aloitus

Positiivinen ja mukaansa tempaava ensivaikutelma

9. Pelimaailma ja kenttäsuunnittelu

Mihin peli sijoittuu? Millainen maailma, kentät, tasot jne. Pelikenttien tyyli, piirteet, määrä ja tarkoitus. Miten pelaaja etenee pelimaailmassa?

10. ”Näkymä ja tuntuma” - Look and Feel

Audiovisuaalinen esitystapa ja kontrollit/toiminnot

Käyttöliittymä – käytettävyys – esteettisyys ja ergonomia

”eye candy” ei riitä

11. Pelattavuus, pelimekaniikka ja pelikokemus

= Gameplay – vaikeasti hahmotettava käsite

Pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa pelin kulkuun ja pelin reaktiot
Perusvuorovaikutusrakenne (puu, taso, tähti...)
Gameplayhin vaikuttaa esimerkiksi pelin vapausaste, vrt. seikkailupeli, jossa aina kaksi vaihtoehtoa
Tekoälykomponenttien vaikutus
Nopeus, toiminta, tyyli, vuoropohjaisuus, moninpeli
Pelin kesto

12. Käyttöliittymä

Osat ja toiminnot; perspektiivi (2D, 2.5D, parallaktinen, isometrinen, 3D, 1:st / 3:rd person jne.)
Pisteet, terveys, rahat, elämät ym. inventoryt
Pelin lopetus, asetukset, säädot, tallennus, lataus, ohjeet jne.
Pelaajan kontrolloimat hahmot
Ohjausmekanismit (valikot, näppäimistö, buttonit, kallistus...)

13. Tavoitteet

Esimerkiksi valtaus, takaa-ajo, metsästys, kilpailu, järjestys, pelastaminen, pakeneminen, rakentaminen, tutkiminen, etsintä, ongelman ratkaisu, keräily
Vastakkaistavoitteet!

14. Pelin säännöt

Digitaalisessa pelissä tietokone valvoo sääntöjä – ainakin pitäisi valvoa
Säännöt silti kerrottava peliohjeissa
Kuinka säännöt näkyvät ja vaikuttavat pelaajan toimintaan?
Kuulasade: Säännöt ovat yksinkertaiset. Ohjelma huolehtii säännöistä. (Jos putoat niin kuolet / terveys kärsii, (putouskorkeuden vaikutus?), tai jos kuula osuu päähän / räjähtää. Kun pääset ylös taso vaihtuu, kunnes aika loppuu)

15. Ominaisuuslista: toiminnot mitä pelissä voi tehdä ja mitä siinä tapahtuu

Kriittiset ominaisuudet – kuorrutus – ylimääräiset
Tasojen määrä / aikaraja?

16. Objektit. Pelihahmot, dynaamiset / staattiset taustaobjektit. Käyttöliittymäobjektit. Resurssit. Äänitehosteet. Taustamusiikki.

GUI-Objekteja: Pistelaskuri, Ajastin, Vuoronvaihto, Pelin lopetus, Rekisteröinti, Pelaajavalinta, HighScore. (Asetukset). Tallennus / lataus.

17. Markkinointi: riippuu kohderyhmästä, laitealustasta, tuotantobudjetista ja toteutuksen perusteista.

Myyntiargumentit: USP – Unique Selling Points (tai Proposition) – kohderyhmä, kilpailijat, markkina-alue
Esimerkiksi idean tuoreus, kilpailuhenkisyys, vaativuus, nopeasti opittavissa, hauska.

18. Tekniset vaatimukset

Tekniset rajoitukset. Alusta, moottori, AV-toteutus (3D, skrollaava)
AV-laatuso: polygonit, pikselit. Fotorealismia vai pikselitaidetta, taiteen laatu.

Verkkomoninpeli, laitevaatimukset jne.

Versiot eri alustoille

Mainostekniikat, In-App-Purchase

19. Suunniteltu resurssijako tuotannolle

Tuotannon vaiheistus, projektin hallinto ja resursointi

Vaadittava osaaminen

Tuotantotiimi

Työaika-arvio

Vaadittavat resurssit:

Hahmot

Taustagrafiikka

Animaatiot

Musiikki

Aikataulu